

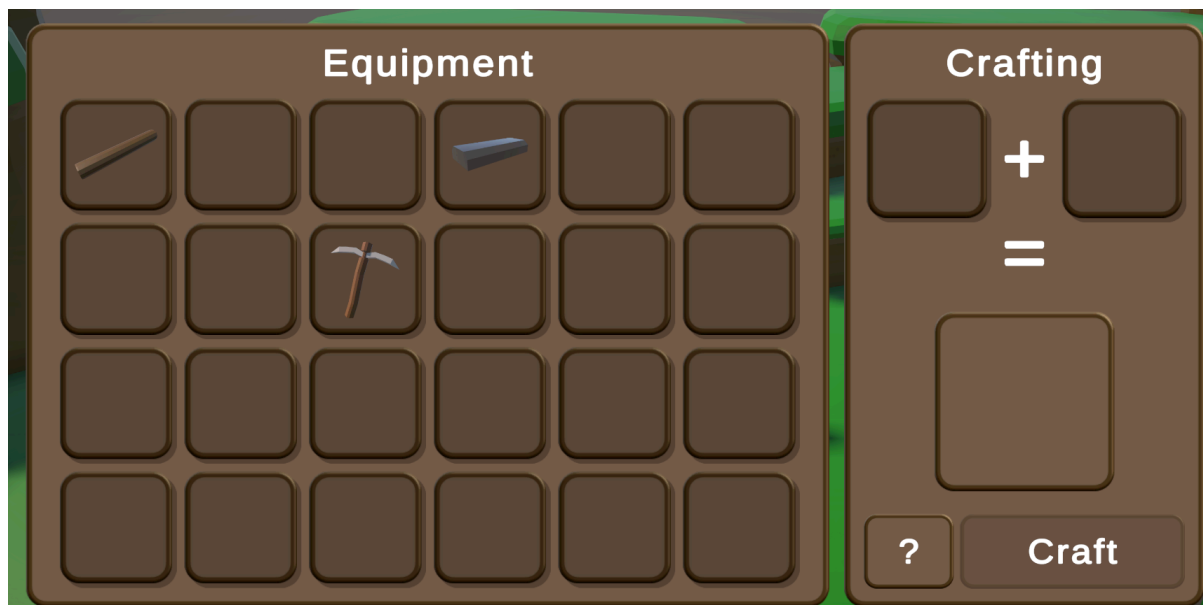
Crafting Game - Adam Wawrzynkowski - Zadanie testowe

1. Sterowanie

Poruszanie postacią: WASD / Strzałki

Ekwipunek: I aby otworzyć/zamknąć, ESC aby zamknąć

2. Ekwipunek



Każdy nowo podniesiony przedmiot zostanie automatycznie przeniesiony do ekwipunku. Przedmioty można przenosić pomiędzy slotami klikając na nie myszką. Po najejchaniu myszką na przedmiot, zostanie wyświetlona jego nazwa.



Aby wyrzucić przedmiot, wystarczy przenieść go poza obręb okna ekwipunku i potwierdzić kliknięciem myszki.

3. Crafting

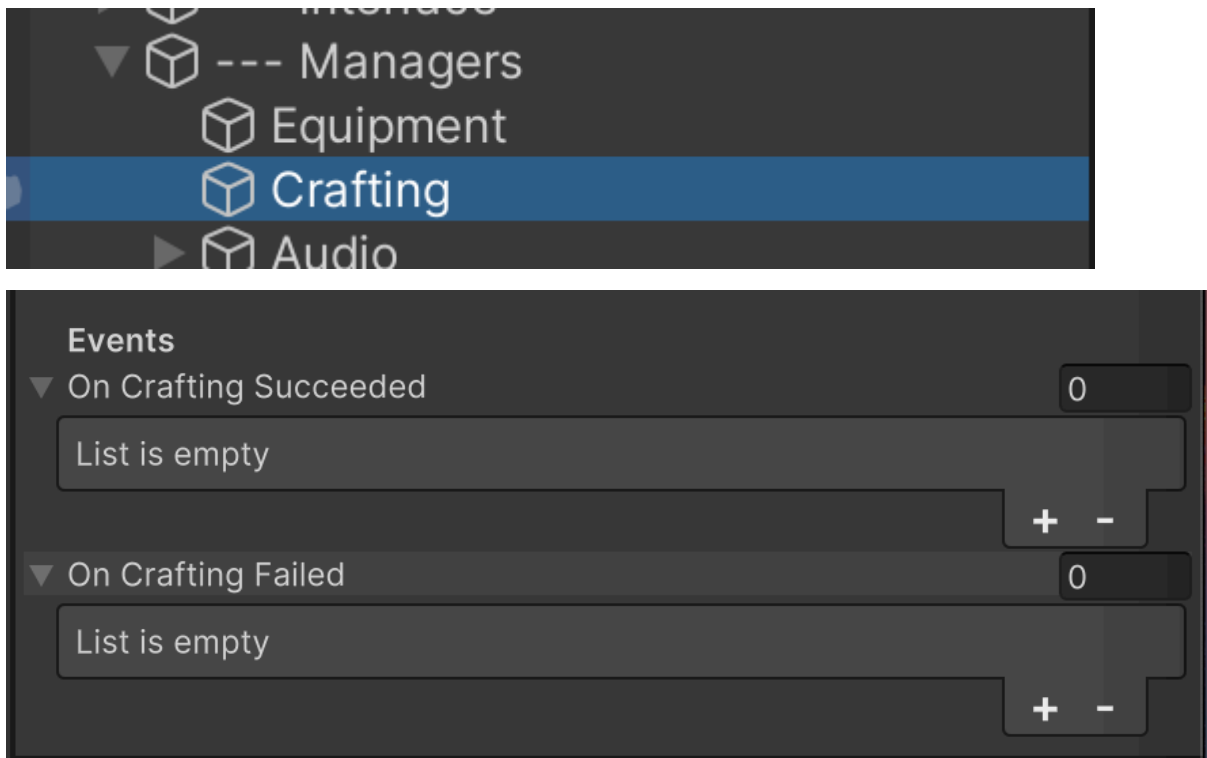


Aby tworzyć nowe przedmioty, należy przenieść wymagane surowce do slotów craftingu. Po umieszczeniu dwóch przedmiotów, wyświetli się rezultat receptury. Po kliknięciu przycisku "Craft", rozpocznie się próba stworzenia przedmiotu, który po pozytywnym rezultacie zostanie dodany do ekwipunku automatycznie (jeżeli w ekwipunku nie ma już miejsca, przedmiot zostanie automatycznie upuszczony na ziemię).



Nie ma potrzeby pamiętania wszystkich receptur, te automatycznie są wyszukiwane i wyświetlane w oknie receptur po naciśnięciu przycisku "?" obok przycisku "Craft".

4. Eventy

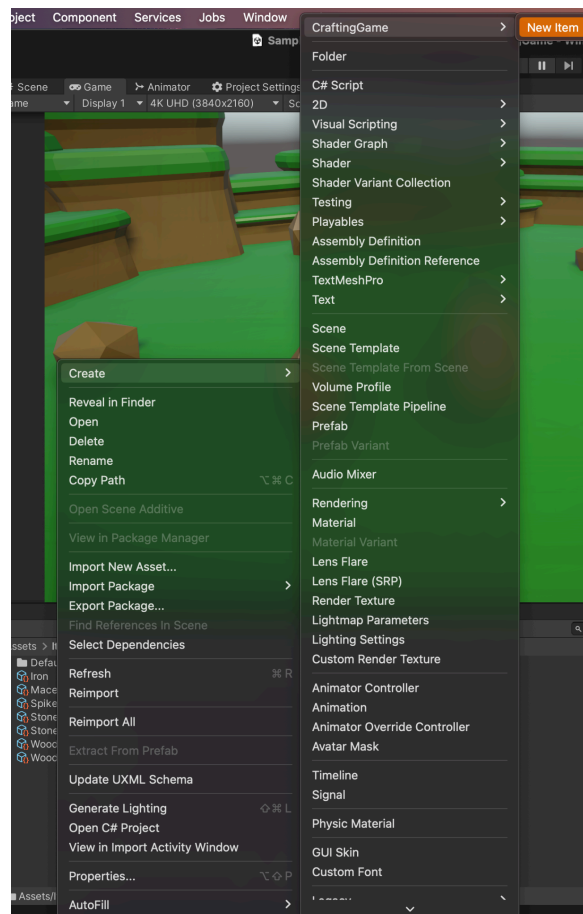


Osoby nietechniczne mogą przypisać dowolne zdarzenie czy funkcję w przypadku udanego, bądź nieudanego rezultatu craftingu.

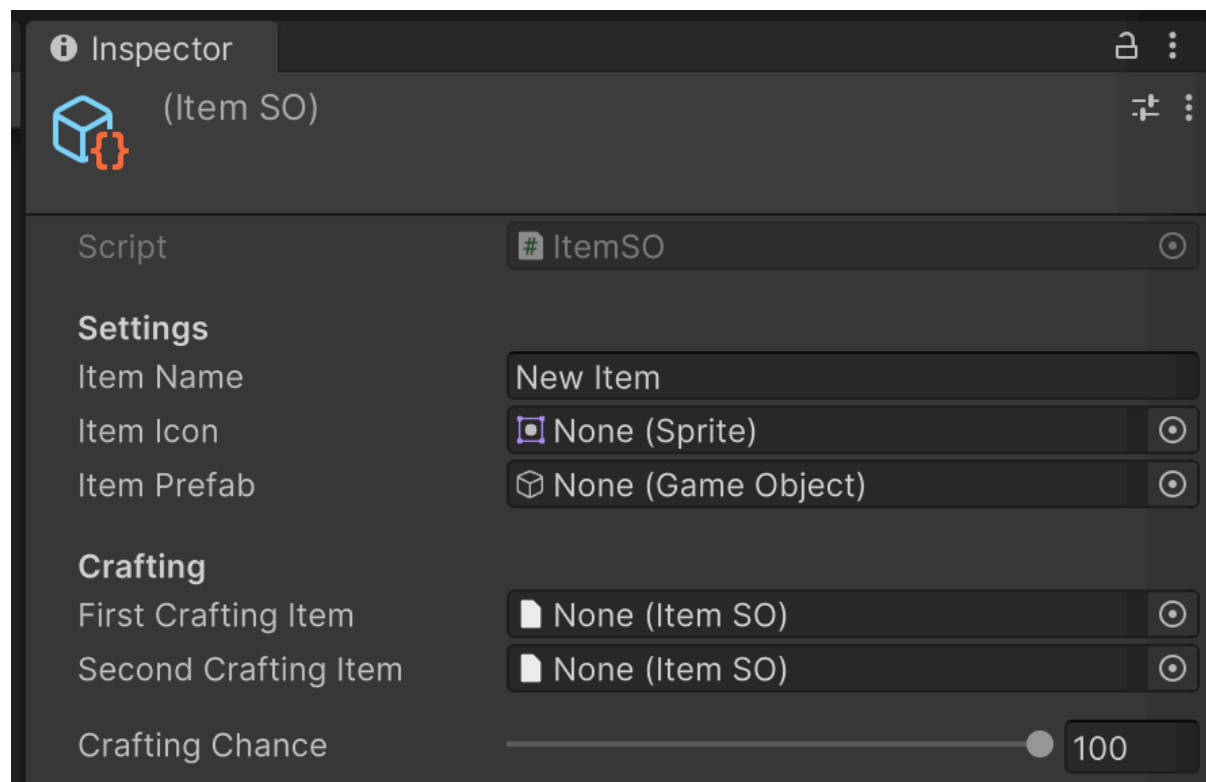
5. Nowe przedmioty

Dodawanie nowych przedmiotów jest bardzo proste i zamyka się w dwóch krokach:

Utwórz nowy przedmiot klikając w dowolne miejsce w oknie "Project" w Unity i wybierz: Create -> CraftingGame -> New Item



Po stworzeniu nowego przedmiotu, możesz nadać mu parę wartości



Item Name - nazwa przedmiotu, która będzie wyświetlana w grze

Item Icon - ikona przedmiotu

Item Prefab - wizualny model 3D przedmiotu

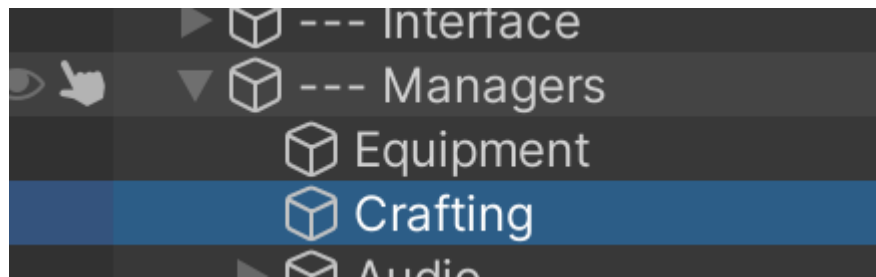
First / Second Crafting Item - pierwszy i drugi z przedmiotów, który jest potrzebny do stworzenia tego itemu

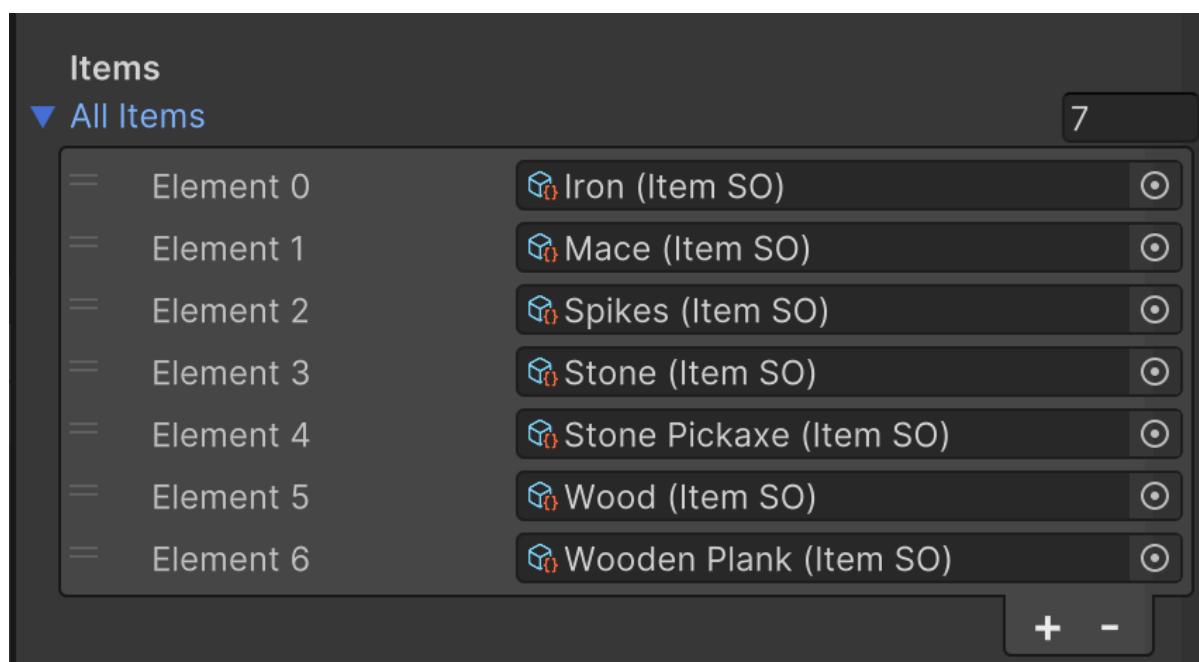
Crafting Chance - szansa powodzenia craftingu tego itemu

Nie trzeba wypełniać wszystkich pól. Jeżeli ikona oraz prefab pozostaną nieprzypisane, gra automatycznie użyje prymitywnych obiektów do reprezentacji wizualnej.

Pozostawienie **First / Second Crafting Item** nieprzypisanych, sprawi, że przedmiot nie będzie możliwy do wytworzenia w ekranie craftingu. W przypadku przypisania tam dwóch innych przedmiotów, gra automatycznie zareaguje i przypisze recepturę do craftingu, tak aby była ona możliwa do wytworzenia, oraz do wyświetlenia w księdze receptur.

Ostatnim krokiem jest przeniesienie nowo powstałego przedmiotu do listy przedmiotów w grze:





6. Assety, dźwięki, muzyka

Wszystkie są mojego autorstwa :) Wykonałem bardzo proste modele na szybko i umieściłem w grze. Jeżeli chodzi o audio - tutaj wykorzystałem AI do ich stworzenia. Muzyka pochodzi z serwisu Udio.com, natomiast dźwięki zostały wykonane w lokalnym modelu o nazwie StableAudio.